vtech® Baby

Manuel d'utilisation

1, 2, 3, Empilo'animo

© 2012 VTech

Imprimé en Chine
91-002683-002 FR CA

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **1, 2, 3, Empilo' animo** de **VTech®**. Félicitations !

1, 2, 3, Empilo' animo permet de développer la motricité de Bébé en superposant les cubes et en manipulant les différents éléments comme la roue à faire tourner et l'ours à faire glisser. Il découvre les chiffres, les animaux, les objets et les couleurs. Un jeu très riche en découvertes grâce aux 24 combinaisons possibles !

CONTENU DE LA BOÎTE

- **1, 2, 3, Empilo' animo** de **VTech®** composé de 3 cubes
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

ATTENTION !

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

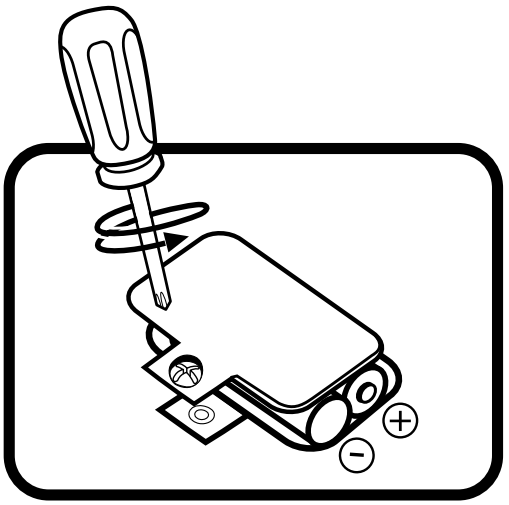
WARNING!

All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Couper et jeter l'attache qui relie le petit cube au cube électronique avant de donner le jouet à l'enfant. Cette attache ne fait pas partie du jouet et doit être jetée pour la sécurité de votre enfant.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES



1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé derrière le cube électronique de **1, 2, 3, Empilo' animo** à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.

1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).

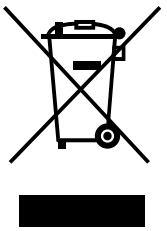
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Ne pas utiliser de piles rechargeables.

Tri des produits et piles usagés :

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.



- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

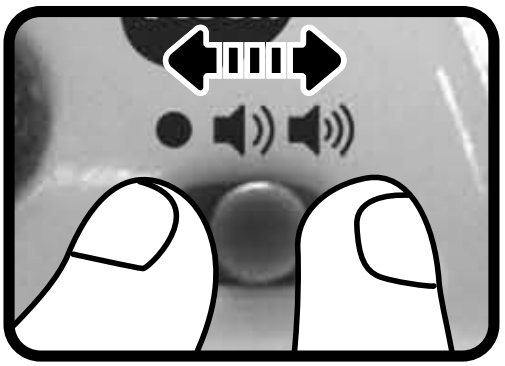
Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

2. POUR COMMENCER À JOUER…

2.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **1, 2, 3, Empilo' animo**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position 🔉 pour un volume faible ou sur la position 🔊 pour un volume fort.
Pour éteindre **1, 2, 3, Empilo' animo**, placer le curseur **Marche/Arrêt/ Réglage du volume sonore** sur la position **Arrêt** ● .



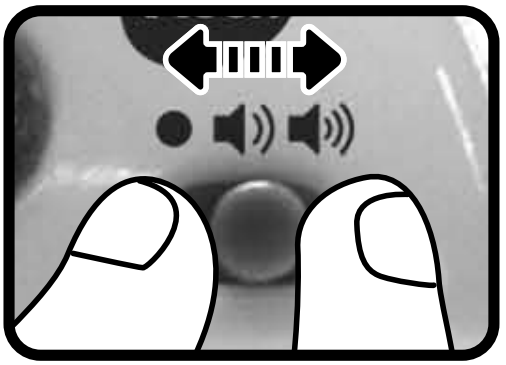
2.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **1, 2, 3, Empilo' animo** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, **1, 2, 3, Empilo' animo** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

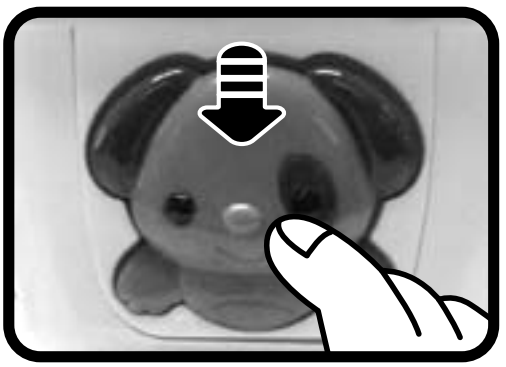
3. ACTIVITÉS

Lorsque Bébé joue avec **1, 2, 3, Empilo' animo,** les lumières clignotent au rythme du son.

1. Mettre en marche **1, 2, 3, Empilo' animo** en déplaçant le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur les positions 🔉 ou 🔊 . Bébé entend une chanson et une phrase qui l'invite à jouer.



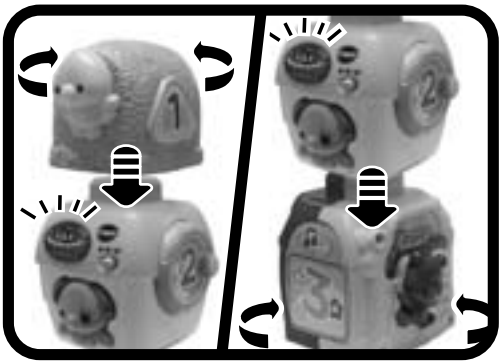
2. Appuyer sur le bouton **Chien** lorsque le cube électronique n'est pas empilé pour découvrir une mélodie, une chanson et des phrases qui invitent Bébé à trouver les différents animaux des autres cubes.



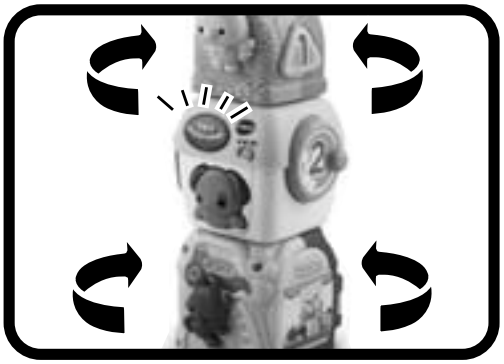
3. Ouvrir et fermer la porte pour voir ce qui se cache derrière et déclencher 2 phrases et effets sonores.

4. Faire tourner le disque pour découvrir sa forme et le chiffre associé.

5. Empiler l'un des 2 cubes avec le cube électronique pour découvrir les couleurs, les animaux, les chiffres, les lieux et écouter la chanson ainsi que des mélodies.



6. Empiler les 3 cubes pour déclencher des phrases en lien avec les illustrations situées au-dessus et au-dessous du bouton **Chien**. Bébé entend également la chanson, des mélodies et effets sonores. Génial ! Il existe 16 combinaisons différentes et chacune d'elles comprend plusieurs réponses.



4. LISTE DES MÉLODIES

1. *Bingo*
2. *The Entertainer* de Scott Joplin
3. *Tous les animaux du monde*
4. *La Fermière*
5. *Old MacDonald Had a Farm*
6. *Trois p'tits chats*
7. *Rock'n roll des gallinacés*
8. *When the saints go marching in*
9. *Une puce, un pou*

5. PAROLES DE LA CHANSON

« Petit chien, coucou !
Où sont cachés tes amis ?
Cherchons-les partout, partout,
Compte jusqu'à 3 et c'est parti… 1, 2, 3 ! »

6. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **1, 2, 3, Empilo' animo**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **1, 2, 3, Empilo' animo** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **1, 2, 3, Empilo' animo** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière, sous le produit ou dans le compartiment à piles).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

24, allée des Sablières

78290 Croissy-sur-Seine

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.